

AJUSTE DE CUENTAS

M. Alfonso García

Una aventura de *Interface Zero 3.0* para un grupo de entre tres y cinco personajes de rango Novato. Es válida para cualquier tema de campaña.

¿QUÉ ESTÁ PASANDO?

Hace unos meses, Mike Donovan, un sin techo que vivía en las inmediaciones de una unidad de reciclado, se topó con un cachorro muy extraño. Parecía una especie de perro, pero con aletas. Tras llamarlo Fiera, Mike lo crió en secreto como mascota y la criatura creció con rapidez, hasta alcanzar un tamaño considerable. Fiera hacía honor a su nombre, excepto con Mike, con quien se comportaba como un dócil cachorrillo. Todo hubiera sido una extrañeza más de la plex, hasta la semana pasada. Mike tuvo la mala suerte de cruzarse con un grupo de seis pandilleros de Callejón Sur 32 mientras transportaban un cargamento de drogas. Los pandilleros eliminaron al anciano, no sin torturarlo un poco antes por pura diversión. Su cadáver aún se encuentra en el colector de la red de alcantarillado donde lo arrojaron. No habría sido sino otra muerte más en el sprawl, un desagradable subproducto de

la vida en sus duras calles, si no fuera porque Fiera fue el primero en encontrar el cadáver de Mike, junto con el olor de los asesinos. Ahora les va dando caza, uno a uno.

CÓMO IMPLICAR A LOS PERSONAJES

Los protagonistas se toparán por casualidad con los macabros restos de dos pandilleros de CS-32 justo allí donde Fiera los ha masacrado hace unos minutos. La escena en el callejón es dantesca y todo apunta a que el asesino no era humano (o, al menos, poseía zarpas y dientes muy afilados), así como que huyó por la red de alcantarillado. Es imposible seguir su rastro una vez en ella.

Si los personajes son polis de sector o biocazadores, eso debería ser suficiente para que comiencen a investigar el caso; si se trata de ciberpunkis, podrían estar buscando ellos mismos a esos pandilleros por razones personales, que sean parientes de alguna de las víctimas o que la banda les contrate para encontrar al asesino que va a por ellos.

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

Interface Zero 3.0, y todos los logos asociados son propiedad de Gun Metal Games, 2019-2020. Reservados todos los derechos.

Ajuste de cuentas es una aventura producida por HT Publishers en el universo de Interface Zero con permiso de los autores originales.





En caso de que quieras complicar todavía más la trama, prueba lo siguiente. El personal de Lazarus Investigenics también está interesado en la criatura, pero, de momento, se limita a vigilar a los PJ para comprobar su viabilidad y si merece la pena quedarse su copyright genético. En este caso, sus agentes deberían permanecer de fondo y actuar casi al final para defender sus intereses.

PISTAS E INVESTIGACIÓN

➤ **F**uera se oculta entre las aguas de la bahía de la plex (si es costera) o en una zona de reciclaje de aguas fecales o ciénaga (si es interior); justo allí a donde lleve la red de alcantarillado. Para dar con la criatura es necesario reunir un total de siete puntos de investigación. Estos puntos se consiguen cuando el grupo sigue hilos y pistas que él mismo vaya planteando. Seguir un hilo coherente proporciona un punto de investigación, dos si se complementa con el éxito en una tirada de habilidad importante y tres con uno o más aumentos en la misma. Cada hilo debe proporcionar una pista sobre lo sucedido, pero es mejor presentarlas de forma suelta y que sean los propios jugadores quienes completen el rompecabezas. Todo eso debe acompañarse de la interpretación y descripción apropiada por parte del grupo, como es lógico. Cuando se acumulen los suficientes puntos de investigación, se tendrá la información necesaria para llegar al recolector donde está el cadáver de Mike y la primera aparición física de Fiera.

Algunos ejemplos de hilos y las pistas asociadas:

- *Piratear o lograr el acceso a las cámaras del lugar del ataque.* Lo que masacró a los pandilleros de CS-32 es una criatura cuadrúpeda, grande y no catalogada.
- *Estudio de las escenas de los crímenes.* Ha habido dos ataques más similares, todos afectando a otros pandilleros de CS-32, en puntos relativamente aislados y de noche. En todos esos lugares había un acceso forzado a la red de alcantarillado.
- *Una investigación histórica del barrio,* por ejemplo, en la hemeroteca local, revela la noticia de cómo otro grupo de biocazadores mató a un bichejo similar hace unos meses, escapado de unos laboratorios locales.

Apunta a la posibilidad de haber puesto una nidada antes de ser destruido.

- *Un careo con los vecinos.* Hablar con los residentes es difícil, no solo por miedo a la banda, sino porque el barrio tiene un problema serio de degradación y la banda aporta una cierta estabilidad, pese a ser también la principal responsable del tráfico de drogas. Aun así, es posible que alguno les hable de Mike y de la supuesta mascota secreta que tenía.
- *Piratear el laboratorio de donde se escapó la madre de Fiera.* Puede proporcionar datos físicos detallados sobre las capacidades de estos biohorrores (tamaño, costumbres, etc.).

EL RECOLECTOR

Armados con las pistas iniciales, los personajes deberían introducirse en la red de alcantarillado de la plex y llegar hasta el recolector donde se encuentra el cadáver del único ser humano que trató bien a Fiera: Mike Donovan. Aunque Mike no falleció aquí, sino que su cuerpo fue arrojado al mismo, el estudio del cadáver (una tarea dramática ardua de Medicina forense) permite deducir la causa de la muerte y los probables culpables, completando así la historia. Los héroes deben decidir qué hacer con el cadáver (por ejemplo, llevarlo a la oficina del servicio médico forense local, enterrarlo, etc.). Si pasan mucho tiempo en el lugar, Fiera puede atacarlos, pensando que han venido a llevarse a su “amigo”. Por otra parte, si no tardan mucho, la criatura podría captar el olor que dejen, lo cual puede influir más adelante.

Sea como sea, es un buen momento para que Fiera ataque, probablemente por sorpresa; cuenta con la ventaja de conocer bien el lugar y encontrarse en su elemento, así que debería haber bastante oscuridad, agua para desplazarse, etc. La criatura no combate a muerte y se retirará en cuanto sufra una herida, huyendo hacia su actual refugio (la bahía, el sector de reciclaje, etc.).

✂ **Fiera:** Consulta la página siguiente.

¿Y AHORA QUÉ?

➤ **L**os personajes ya deberían conocer toda la historia y deben decidir cómo quieren atajar el problema, por ejemplo, capturando a





FIERA

Fiera con vida y entregándolo a las autoridades (o el laboratorio de donde escapó la madre), o eliminarlo al considerarlo un animal peligroso y homicida. Para lo primero será necesario diseñar un mecanismo de captura apropiado que usar más adelante y se puede resolver como una tarea dramática o las reglas de resolución rápida, en función de vuestras preferencias.

Es posible rastrear a Fiera hasta su guarida, donde la criatura luchará hasta el amargo final. Si es necesario, se puede añadir unos cuantos puntos de investigación más y seguir la misma mecánica que antes, para deducir la localización (tres está bien).

También es posible plantear una trampa a la criatura. Se puede usar como cebo al último de los seis pandilleros responsables del asesinato (un yonqui apodado Juárez) o incluso uno de los PJ que participase en la expedición al recolector, pues Fiera conoce ya su olor. Imitando las condiciones de los ataques anteriores y con paciencia, la trampa puede dar fruto.

DRAMATIS PERSONAE

CALLEJÓN SUR 32

Se trata de una pandilla poco importante de la plex en su conjunto, pero bastante fuerte en el barrio o sector donde transcurren los hechos. Además de extorsionar los escasos negocios del barrio a cambio de "protección", distribuye varias drogas recreativas biotech (candyware) para uno de los sindicatos locales. Sus colores son un ajedrezado blanco y azul. Si necesitas valores para alguno de sus miembros, usa las plantillas de Pandillero de IZ3. Juárez, el último de los pandilleros responsables de la muerte de Mike es un cabecilla.

Escala: Local.

Influencia: d8 en el barrio; d4 en otras partes del sprawl.

Recursos: Personal armado (pandilleros) y drogas recreativas.

Este biohorror es producto indirecto de uno de los laboratorios locales. Su madre, el ejemplar original, logró escapar del laboratorio y poner una nidada antes de ser eliminada. De los pocos huevos que eclosionaron, el único superviviente fue Fiera y solo gracias a los cuidados de Mike. En estado salvaje, es un cazador de emboscada. Prefiere acercarse sigilosamente a la presa y atacar por sorpresa; evita, huyendo, los enfrentamientos prolongados donde tenga las de perder.

En un intento de crear mejores especímenes para la implantación tecnológica, el laboratorio reconstruyó genéticamente el *aenocyon dirus*, o lobo gigante americano. Para ampliar el potencial mercado, le añadieron unos cuantos toques de *varanus salvator*, creando así una monstruosidad mixta con rasgos de cánido y reptil, igualmente apropiado para operaciones acuáticas y terrestres. El laboratorio detectó un problema inesperado en forma de reacción alérgica muy fuerte a los azúcares, pero antes de que pudieran eliminarlo, el ejemplar escapó. El proyecto Lobogarto está en hiato a la espera de que pase la tormenta de relaciones públicas provocada por la fuga del primer espécimen.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d10, Supervivencia d8.

Paso: 10; **Parada:** 6; **Dureza:** 10 (2).

Desventajas: Leal, Vengativo (mayor).

Ventajas: Alerta.

Capacidades especiales:

- **Anfibio:** Paso 5 en el agua. Puede contener la respiración hasta quince minutos.
- **Armadura +2:** Escamas de reptil.
- **Debilidad (azúcares):** Sufre una alergia grave al dulce de todo tipo. Si se ve expuesto a este tipo de sustancias, Fiera sufre un nivel de fatiga durante una hora. La exposición repetida puede provocar incapacidad.
- **Mordisco:** FUE+d6, PA 4.
- **Resistente:** No sufre heridas por apilar aturdimientos.
- **Tamaño 2:** Mide entre dos y tres metros de largo, como el varano acuático.
- **Visión termográfica:** Reduce las penalizaciones por iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo) contra criaturas y objetos que generen calor.

